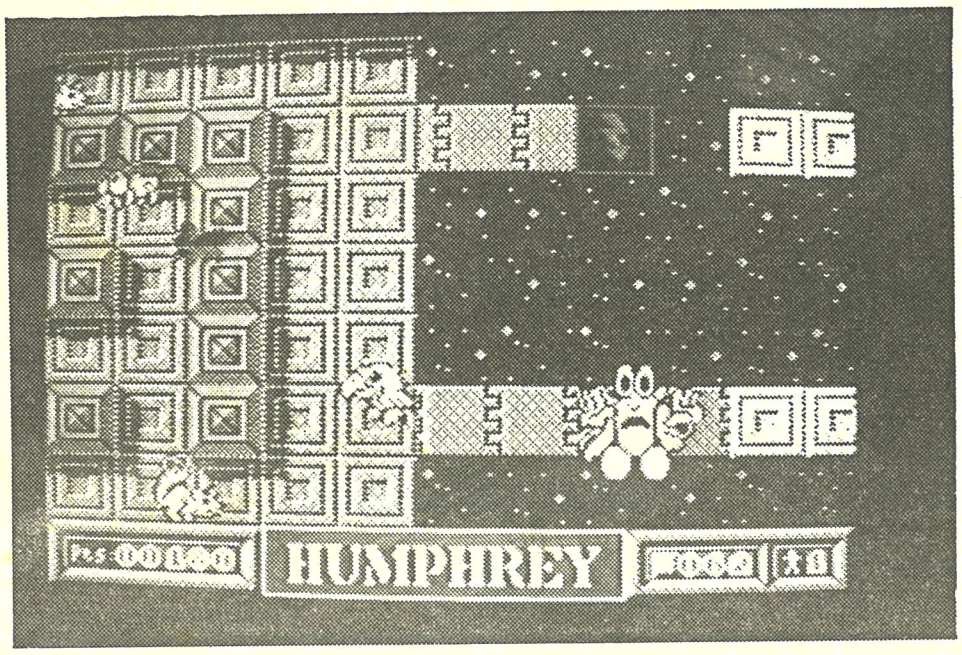
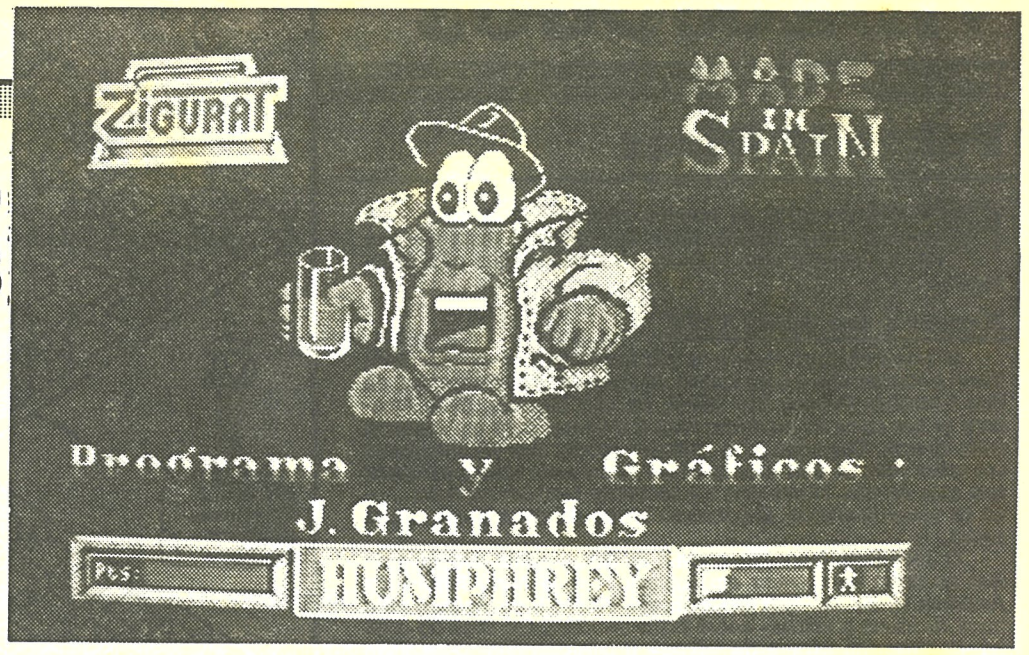
VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

«SALTADOR» ESPANHOL ENTUSIASMA JOGADORES





TÍTULO: «Humphrey»
MÁQUINA: Spectrum

Yuupiieee...

Eis o som que vocês vão fazer quando, ao jogarem *Humphrey*, saltarem no ar, escapando aos inimigos que, lá em baixo no solo, vos perseguem.

Apesar do nome inglês, *Humphrey*, na sua gabardina e chapéu de feltro (e o copo na mão, mas só leia esta linha se tem mais de 18 anos) é um herói espanhol. Com, supõe-se, um passaporte que o vai levar a todo o mundo do Spectrum para uma carreira famosa.

O selo de garantia é da Zigurat, uma editora já com currículo nestas andanças. O programa e os gráficos são de J. Granados. E é bom ver a diferença entre *Humphrey* e *Capitão Sevilha*. O que, dado o conselho que «A Capital» vos dá em *Capitão Sevilha*, faz já suspeitar que *Humphrey* vai ser obrigatório.

De facto, *Humphrey* pode ser o jogo obrigatório deste Natal. Talvez a afirmação seja exagerada, mas há poucos jogos que se comecem a jogar cerca das 10 horas da noite, só para espreitar, e nos «agarrem» até às 4 da manhã (desisto, vou dormir). *Humphrey* é assim. O que faz deixar aqui um aviso: cuidado, só o carreguem quando não tiverem compromissos nas horas mais próximas.

A história, pode ser qualquer uma. Imagine-se, se precisam mesmo de um guião, que *Humphrey* decidiu ir até ao bar beber um copo, só que nessa noite o caminho habitual se revela muito pouco comum. Há gente terrível (uma doninha, um papagaio) que complica tudo. E logo ao virar da esquina aparece uma abelha, outra doninha, tapetes rolantes. Irra, há noites em que é melhor ficar em casa.

Humprey quer pois ir de uma zona para outra. Mas para o fazer com sucesso tem que pintar todos os quadros da área onde está. Só então lhe vale a pena seguir para o sector seguinte. Quem disse fácil pode ir buscar o chapéu com orelhas de burro e sentar-se no canto da sala. Voltado para a parede.

Saltar é uma actividade muito benéfica para a saúde. Especialmente quando não o fazer significa perder a vida. Por isso mesmo Humphrey salta. É 9 salta-pocinhas. Até porque essa é a única forma de passar os tapetes rolantes que rolam em sentido contrário àquele para onde deseja ir. Claro que há outros que mais facilmente o levam, só que nem sempre são seguros.

No chão há símbolos que convém respeitar. Alguns são mais misteriosos do que os outros. Faz tudo parte da aventura de descobrir. Uma vez completada (pintada) a primeira parte, é tempo de ir até à segunda, onde carantonhas terríveis guardam os caminhos. E há barreiras de energia, telefones que comem pessoas (os de cá ainda só nos «comem» no bolso) e quadros com «no pisar». Pise e pague...

E que tal aquela ilha no espaço onde um monstro o espera? Experimente viajar no quadrado com setas. Mas cuide-se nas curvas ou vai desaparecer no éter. E era uma vez um Humphrey perdido nos confins do espaço, pontinho embrulhado numa gabardina e com chapéu de feltro colocado à malandro.

Opções de cor e preto e branco no «menu» inicial, definição de teclas e o resto (não se exasperem, o sistema é algo lento) provam que o cuidado do programador não se ficou pelo «écran» de abertura (que é um arrojo de cor. E não aparece aqui).

Já no jogo, a precisão dos movimentos, a certeza das rotinas de detecção de colisão, a simplicidade na distribuição da cor fazem o resto. Invulgar e a merecer muitas palmas é o desenho de Humphrey quando salta e parece bater no «écran» olhando-nos nos olhos, com um ar espantado, como se gritasse: «Tirem-me daqui... Tirem-me daqui...»

Humphrey não é fácil apesar das aparências. E é nessa mesma dificuldade que reside o interesse do jogo. Sem ser impossível, sequer muito rápido, obriga a planear os movimentos. Embora haja momentos em que o melhor é mesmo fazer como diz o Estebes «tudo ao monte e fé em Deus», aqui traduzível por «ponham o rabo entre as pernas e pirem-se».

Para quem se sentir em dificuldades alguns murros (suaves) no teclado darão direito a uma surpresa: vidas infinitas. O que, convenhamos, não vem tirar interesse a *Humphrey*, contrariamente ao que muitos poderão pensar. Quem pensa o contrário, que experimente. É que mesmo com vidas infinitas, ninguém pode dizer que vai pôr *Humphrey* na prateleira num abrir e fechar de olhos.

Tal como *Pac-Man* (de que, afinal, é uma cópia melhorada e mais variada) *Humphrey* é um jogo para ficar. E quem é que pode pedir mais a um simples programa de 48 K!

Uma última nota: fiquem de olho aberto para as coisas que chegam de Espanha. É que há mesmo muito movimento por aquelas bandas.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Obrigatório (2 vezes).

DESEMBARQUE ALIADO TEM ESTRATÉGIA CONFUSA

TÍTULO: «Overlord»
MÁQUINA: Spectrum

QUEM já perdeu horas com *Pegasus Bridge* é capaz de reencontrar em *Overlord*, mais um jogo da CCS programado por Ken Wright (o tal de *Blitzkrieg*), um certo sabor a recordação. É que em *Overlord* é parte da missão de *Pegasus* que há que resolver. E páram aqui as semelhanças, que enquanto em *PB* tudo se centrava no desembarque (na descida dos ares, de facto) da 6.ª Divisão Aerotransportada britânica entre os rios Orne e Dives, em *Overlord* o jogador tem, não só isso, mas toda a campanha que, a 6 de Junho de 1944, levou as forças Aliadas desde as praias da Normandia até Paris, ditando o princípio do fim da guerra.

Considerada como a mais ousada campanha anfíbia de todas as guerras, a operação que *Overlord* permite (tenta) recriar, põe o jogador no comando de cinco exércitos anfíbios, cada um deles destinado a uma praia da costa da Normandia. O apoio é feito por três unidades aerotransportadas.

Planeada por mais de um ano, por Eisenhower e os chefes de Estado aliados, a campanha que mudou o curso da História, pondo um ponto final na II Guerra Mundial, levou as tropas atacantes até cinco praias francesas rebatizadas com nomes de código — Sword, Utah, Juno, Gole e Omaha — onde ainda hoje é possível ver sinais desse Junho de 1944.

Ao jogador cabe decidir se vai seguir o rumo do registo histórico ou aproveitrar as liberdades permitidas pelo jogo. Ao todo, há 12 praias por onde escolher. Será boa ideia lançar um ataque na região de Cherburgo, que é um óptimo local de desembarque e pode servir como porto de abrigo aos aliados?

Interessante, talvez, seria chegar a terra o mais perto possível de Paris, para despachar o assunto. Mas isso pode obrigar a dividir muito as tropas, e dificultar as operações de ataque das linhas alemãs situadas nessa área.

Será conveniente seguir a realidade e usar as unidades aerotransportadas para proteger os flancos? Ou será melhor guardá-las para mais tarde, para resolver qualquer problema inesperado que possa surgir?

Estas são algumas das questões a que o jogador terá de responder se quiser embrenhar-se em *Overlord*. E se tiver jogado *Blitzkrieg*, que é, até certo ponto, complementar deste, na medida em que põe o jogador no comando do exército alemão durante a operação agora apresentada em *Overlord*, vai estar mais à vontade para tomar decisões.

Basicamente, *Overlord* é Ken Wright, o que explica o sistema de controlo onde, mais uma vez, o jogador não tem muito mais para fazer do que definir os objectivos de cada exército e, depois de determinada a linha central e os flancos, recostar-se enquanto os pixels se movimentam no «écran» tentando cumprir o que o «general» ordenou.

O jogo começa com a habitual pergunta quanto ao nível de dificuldade pretendido. De 1 a 3, ao gosto do jogador, o que vai afectar a moral das tropas.

Feita a escolha, o jogador é presenteado com um mapa da zona francesa onde o desembarque vai efectuar-se. Em terra, somente as unidades inimigas. Há que escolher as praias de desembarque, tendo em consideração os factores estratégicos inerentes às diferentes decisões.

Uma vez feita a escolha, é tempo de enviar as primeiras unidades para terra. Aqui, há que contar com uma limitação: só a infantaria pode partir em primeiro lugar, e uma unidade para cada praia. Começam as limitações estratégicas...

Levar outra unidade para a praia só é possível uma vez que a unidade ali desembarcada já tenha saído. Esse é, pois, o movimento seguinte. Libertar as praias, criando, ao mesmo tempo, uma zona de protecção destas com as unidades já desembarcadas.

No primeiro movimento, é bom lembrá-lo, há possibilidade de mover uma unidade aerotransportada desde que um exército com essa unidade tenha sido escolhido no assalto inicial. Use-a para defender a praia, criando uma testa de ponte, colocando a unidade a uma distância de três quadrados de uma praia. Eficiente...

Mais uma vez, agora que as coisas começam a rolar, o sistema de controlo de Ken Wright lança-se ao ataque e o jogador só tem que embalar-se no ritmo. Não sendo possível dar ordens a cada uma das unidades, há que definir uma estratégia global e rezar para que o computador compreenda. Impossível, sequer, pensar em aproveitar uma brecha na defesa inimiga para lançar um ataque que se pensa decisivo. Os comandos possíveis são três: avançar, atacar qualquer unidade inimiga ou atacar se o comandante do exército (unidade) achar que é boa ideia.

Diferenças no terreno, é algo que também não é possível aproveitar para nossa vantagem em *Overlord*. Pelo que nem vale a pena tentar saber que terreno cada uma das unidades pisa.

Se já conseguiu desembarcar todas as suas tropas (o que é difícil, dado a relutância com que o computador responde às nossas ordens) é tempo de avançar para o recontro com os alemães. Algo que se faz a muito custo pelas razões já apontadas. E se é verdade que os americanos que lutaram na Normandia o fizeram de forma muito desorganizada devido ao facto de terem ficado espalhados longe das zonas previstas (algo que, afinal, deve ter contribuído para confundir ainda mais os alemães, que não percebiam qual era o plano) o mesmo não se pode aplicar à totalidade da operação. Mas, de facto, é isso que sucede, um pouco, em *Overlord*.

Alie-se a esta pouco controlável «guerra», o facto de as unidades serem mal identificadas e o estranho sistema que decide quem é vitorioso, e fica-se com pouco para gabar em *Overlord*. No entanto, o apaixonado pelo tema que conheça as regras e tenha paciência para se haver com as estranhas concepções de Ken Wright — únicas no mundo da estratéfia no Spectrum — é capaz de encontrar razão para «queimar pestanas» por umas horas.

Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Se é apreciador, compre.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — KNIGHT RIDER
2.º — HOT SHOT
3.º — LAST NINJA II
4.º — CRAZY CARS
5.º — DALEY THOMPSON'S
6.º — EMILIO BUTRAGUENO
7.º — TYPPON
8.º — VIRUS
9.º — 1943
10.º — STREET FIGHTER

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum — (Centro Comercial da Portela) e CHAI CHAI — (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Pokes & Dicas

REFEITOS do susto da semana passada? Pois então esta semana vamos mesmo variar um pouco. E esta semana vamos começar com «pokes». Confessem que não esperavam...

Karnov e um mapa 128K

O mapa do jogo *Sweevo's Whirled* (128K) e «pokes» para *Vixen* e *Karnov* são a contribuição do *José de Brito Gonçalves*, da Rua Fernando Pessoa, lote 250-A, r/c. dt.º, Brandoa, 2700 Amadora (a tua carta foi recebida, falta é o tempo para um contacto mais directo. Desculpa... De qualquer modo, que tal procurares um editor para os teus escritos? Não vale a pena sentar e esperar que caia do céu. Nesta vida (e se calhar também na outra... — só se vence mexendo. E é mesmo tempo de dar à perna.... Boa sorte).

O José Brito (para quem eram as linhas acima, ele sabe do que se trata) quer entrar em contacto com o *Nuno Pereira* da Amadora (o tal da «Salada de Dicas» do dia 5 de Agosto) para troca de ideias e «dicas» sobre jogos de 128K. Em casa do José há 40 títulos há espera de «dicas» e coisas assim. Se alguém (todos) se sentir com vontade de conversar sobre jogos de 128K, a morada do José de Brito está acima. E ele também gosta de aventuras.

VIXEN1 — POKE 57541, Ø (tempo inf.); POKE 51789, Ø (vidas inf.)
VIXEN2 — POKE 57541, Ø (tempo inf.); POKE 51794, Ø (vidas inf.)
VIXEN3 — (igual ao anterior)

CARREGADOR PARA O JOGO *KARNOV*

```
10 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI: INK NOT PI:
   CLEAR VAL "3e4": CLS: "23658", VAL "8"
20 POKE VAL "POKE VAL "23739", VAL "111":
   LOAD " " CODE 4e4: RANDOMIZE USR VAL "4e4":
   LOAD " " CODE: LOAD " " CODE
30 POKE VAL "32972", NOT PI
40 POKE VAL "37712", NOT PI
50 RANDOMIZE USR 65354
```

Skate Crazy

Da Cova da Piedade escreveram para o *Daniel Lima* (é verdade, ainda há gente distraída) o *Nuno Santos* e o *Paulo Fernandes,* não, o *Nuno Fernandes* e o *Paulo Santos* (*mea culpa*) que são o *Microclube Ltd.* Deles, *dicas* para andar de skate.

Para poderem passar de nível, fazer acobracias ao saltarem as rampas, fazer como no *720.*
Para ganharem 1000 pontos apanhem os discos voadores, saltando na sua direcção.
No quarto nível para ganharem também 1000 pontos, saltem para cima da cama elástica e terão uma surpresa agradável.

Chuckie Egg 2

Ele continua a ser um dos jogos que vos põe problemas. Por isso mesmo, e para resolver algumas dúvidas, eis que o *Marco António Branco Tavares,* da Rua Augusto Cardoso, 60, 1.º — 2900 Setúbal, enviou um mapa, algumas «dicas» e um «poke».

O objectivo deste jogo é fazer um ovo gigante. Para isso é preciso reunir, nos recipientes correspondentes, oito embalagens de acúcar, oito de cacau e oito garrafas de leite. Por fim há ainda que juntar as oito peças de um brinquedo que devem ser colocadas no respectivo local, recebendo em troca o ovo. O jogo termina quando se entregar o ovo no *dispatch.*

«DICAS»

— Em primeiro lugar deve-se reunir o leite, seguindo-se o cacau e o açúcar, e só então se faz o brinquedo.
— Dá-se energia à fábrica ligando o gerador. Com a ajuda da escada pode-se manter o gerador ligado...
— Recolhe-se então o brinquedo, que deve ser entregue no local assinalado.
— Depois da operação anterior, recebe-se um ovo que deve finalmente ser entregue no *dispatch.* O jogo está agora concluído.

Nota: Só podemos transportar um objecto de cada vez, mas com a ajuda do cesto pode-se carregar até oito.

Não adiantamos mais pormenores para não tirar o interesse ao jogo. No entanto, para facilitar, aqui vai um carregador para vidas infinitas. Os «pokes» foram retirados de uma «A Capital», mas estes só por si não funcionam, uma vez que neste jogo não existe o necessário RANDOMIZE USR.

```
8 OUT 244, Ø: POKE 23732, 255: POKE 23733, 255: POKE
  23675, 88: POKE 23676, 255: POKE 65535, 184: POKE
  35453, Ø: CLEAR 65367: LOAD " "
```

Quem esqueceu *Fórmula 1?*

Parece que o *Jorge Miguel da Silva Ferreira* não se inclui nessa lista. E o Jorge, que vive na Estrada Nacional (bem, no 87-A, o resto é indecifrável) na Figueira da Foz (3080 o «meio caminho andado» se querem saber) enviou mesmo algumas «dicas» para este velhinho que ainda «acelera» na memória dos micros.

Durante a corrida se carregarmos na tecla G na seguinte pista já podemos apostar no carro que vai vencer (isto se tivermos dinheiro) mas também se nós estivermos a jogar com o fórmula «one» emprestado do colega não há problema durante uma corrida se carregarmos na tecla S logo depois da corrida podemos gravar o jogo e ficar também com o formula «one».
Quando estamos a apostar, os carros que têm escrito à frente «EVENS» são os carros que têm possibilidade de ganhar a corrida (na pista para que vamos).
Temos uma opção de 5 tipos diferentes.
PNEUS 1 — Para tempo seco e céu limpo
PNEUS 2 — Para tempo seco mas com nevoeiro
PNEUS 3 — Para pista húmida
PNEUS 4 — Para pista molhada
PNEUS 5 — Para tempo de chuva

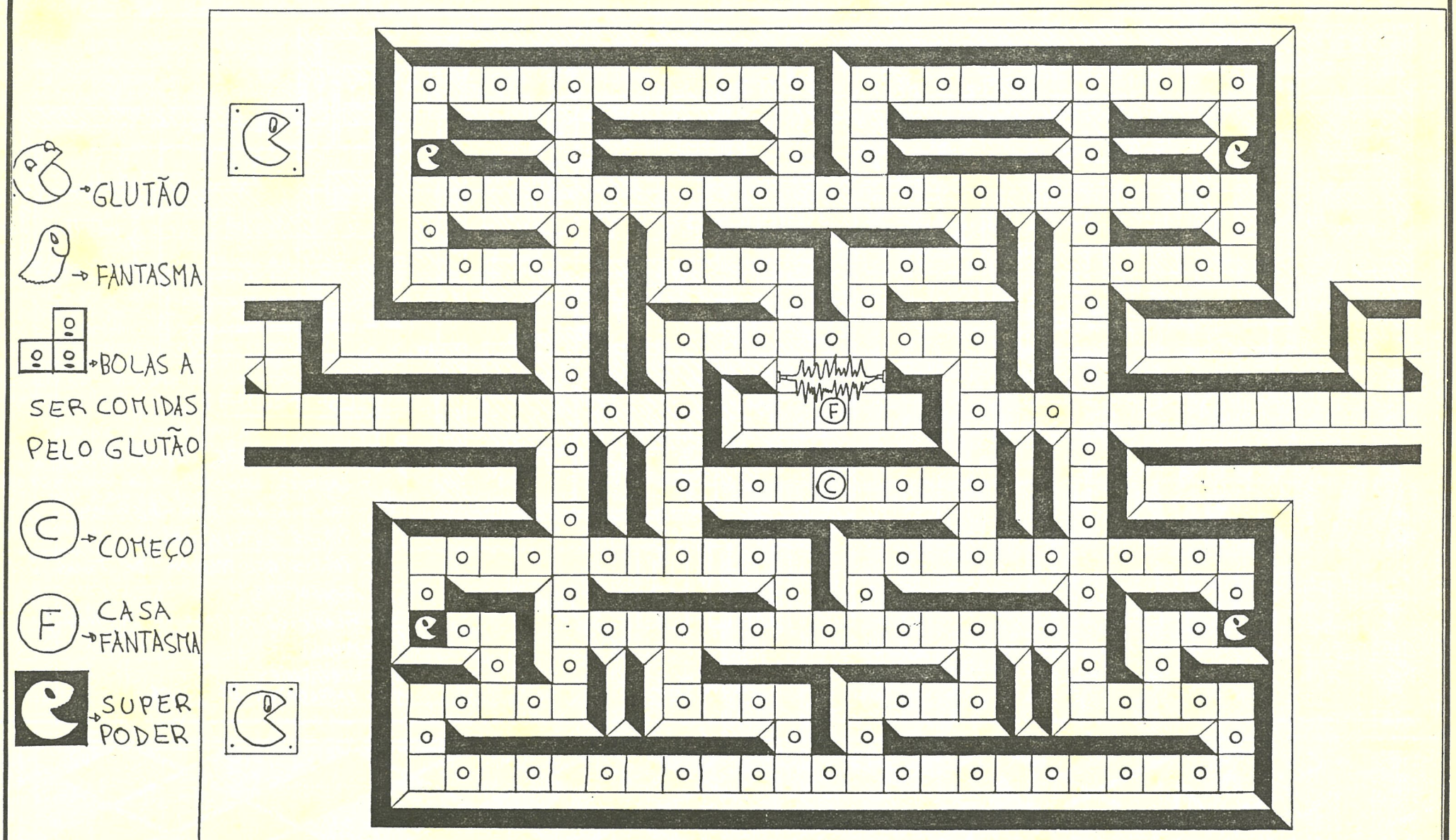
Mad Mix de Sesimbra

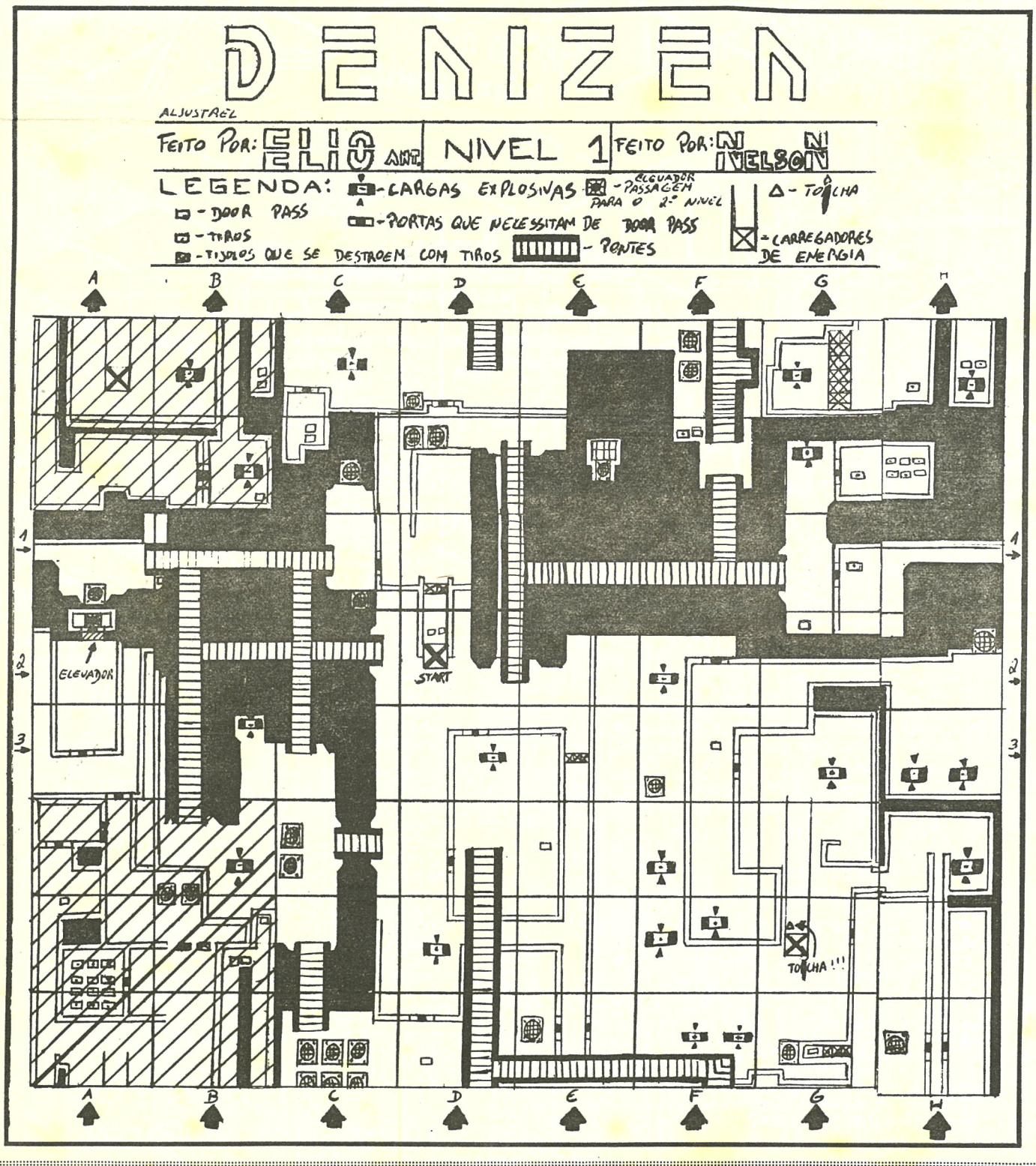
Veio do *Fernando Manuel Peixito,* da Quintola de Santana — 2970 Sesimbra, o mapa do primeiro nível de *Mad Mix.* Agora já não há desculpas, não é?

(Continua na pág. seguinte)

NIVEL 1 MAD MIX

BY: FERNANDO PEIXITO





(Continuação da pág. anterior)

Denizen de novo e Metal Army

Desde Ajustrel, escreve o *Elídio António de Carvalho Neves*, Bairro Av. 1.º de Maio, 8 — 7600 Aljustrel, com alguma informação variada, «dicas» para *Denizen* e dois mapas: o deste jogo e o de *Metal Army*. Olhem só...

FLINTSTONES 2 — Pintem primeiro a parte de cima da parede e não se preocupem com a criança. Qaundo acabarem de pintar, metam a criança no berço e pintem o resto da parede.

ACTION FORCE 2 — Utilizem sempre a «bazooka» porque cada vez que atiramos nas janelas, destruímo-las completamente (menos uma dor de cabeça).

WHO DARES WINS II — Vão sempre com o soldado do lado esquerdo (o mais possível), e verão que as balas passam pelo nosso soldado sem o matar.

EARTHLIGHT — Sempre que vejam que a energia já não dá para passar de zona, carreguem nas teclas CAPS SHIFT + BREAK (ao mesmo tempo), aparecerá um quadro que nos dá a hipótese de abandonar a zona em que estamos e recomeçar tudo de novo.

BOUNTY BOB STRIKES BACK — Logo que o jogo entre, carregar em ENTER e surgirá um quadro com várias opções. Aí podemos aumentar de 3 para 4 o número de vidas. Aí podemos introduzir códigos que nos levarão a níveis mais superiores: IHB (nível 4); LTO (nível 7); JDP (nível 10); MLB (nível 13); DV5 (nível 16) e OAQ (nível 19).

DENIZEN — Desempenhamos o papel de um voluntário que se propôs ir salvar a fábrica de reprocessamento de plutónio, que está na posse de um grupo de terroristas com ideias sinistras. A fábrica é composta por 3 níveis, em cada nível existem 20 cargas que têm de ser accionadas. Logo o objectivo deste jogo é percorrer cada nível e accionar todas as cargas explosivas. Quando todas as cargas explosivas (de cada nível) estão accionadas temos cerca de 10/20 segundos para chegarmos ao elevador que dá acesso ao nível seguinte. Nesta altura a fábrica fica às escuras.

UMA «DICA» — Para terem tempo suficiente para chegar ao elevador devem fazer o seguinte:
— A carga explosiva mais próxima do elevador deve ser a última a ser accionada. Para além disto devem ter a tocha, porque quando as 20 cargas são accionadas a fábrica fica às escuras. Mas para levarmos a missão a bom termo, é necessário fazer o seguinte:
— Recolher o maior número de «DOOR PASS» (□) — fazem muita falta para abrirmos as portas.
— Outro objecto muito importante é a tocha (△) — porque existem salas sem energia (às escuras), necessitamos também da tocha para finalizarmos as missões de cada nível.
— Controlar o número de tiros (□) — estes tiros existem em caixas, espalhadas pela fábrica.
— Sempre que estejam aflitos com a energia dêem uma saltada até aos carregadores de energia (□), vão ver que vão ser muito úteis.

Reguengos ao ataque

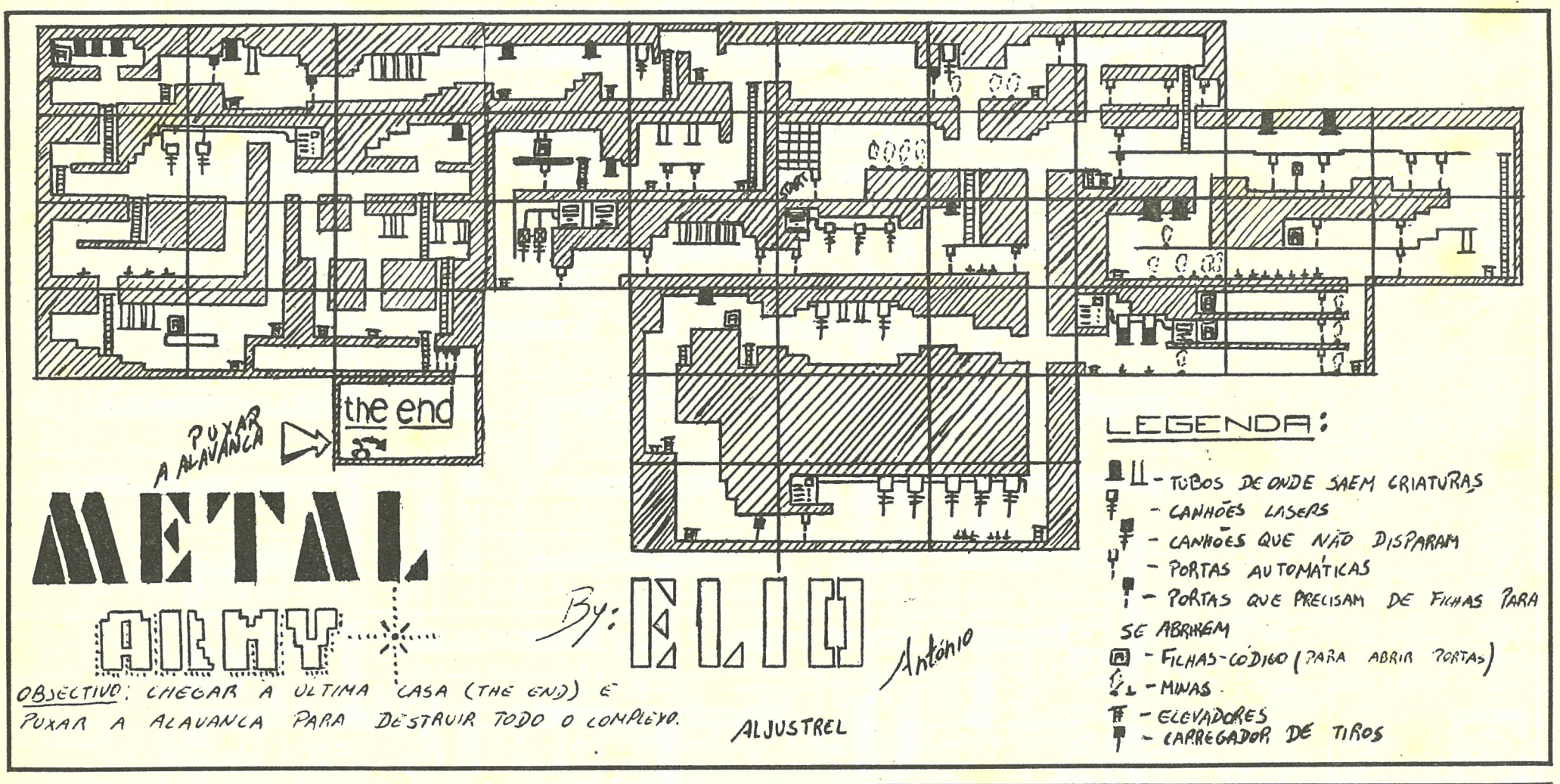
Eles andavam tão calados, que era mesmo de esperar coisa grossa. E eis que um volumoso envelope chegou ao Poço da

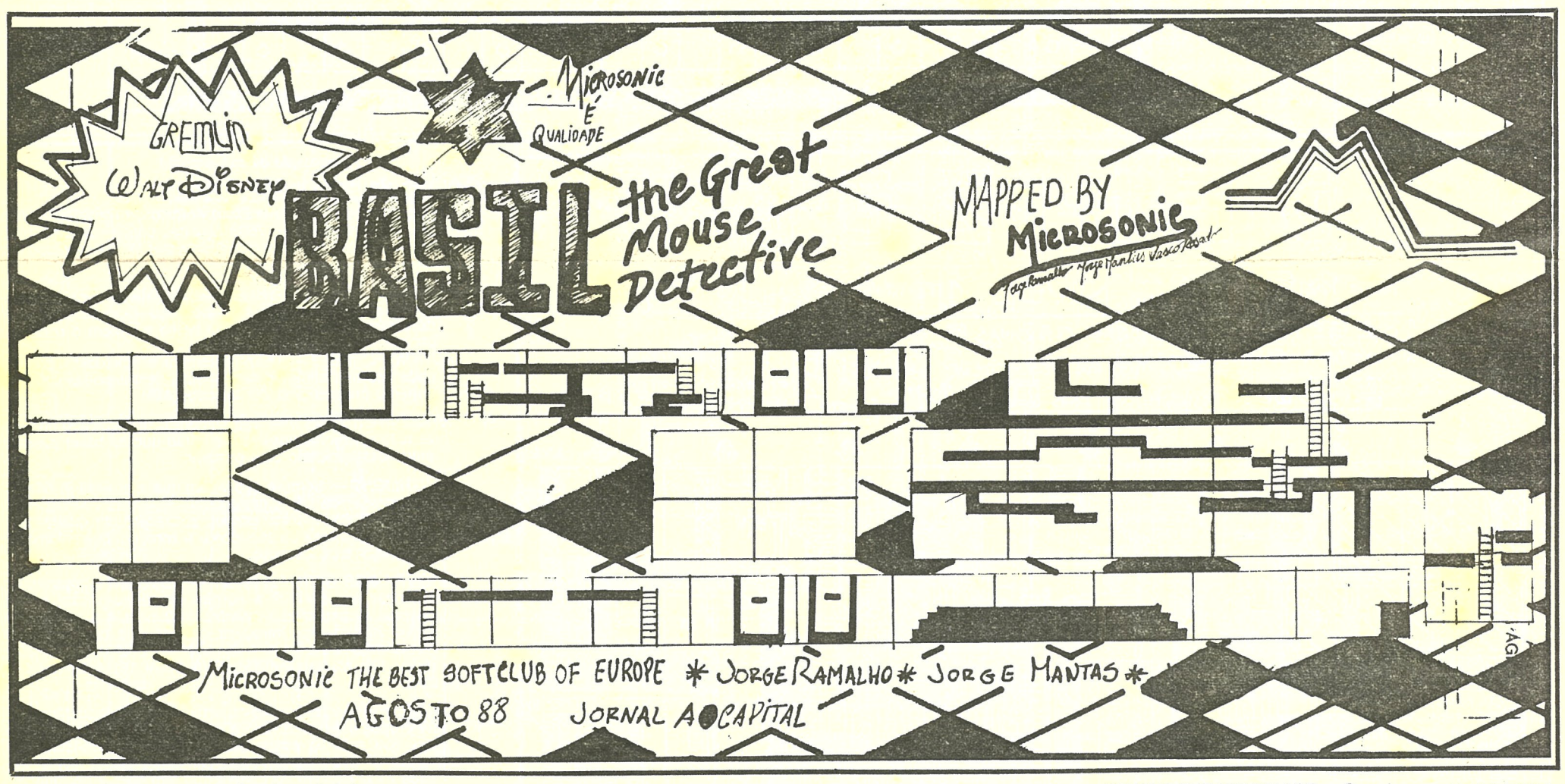
(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS

Po
JOAQUIM ANDRADE

Pokes e Dicas





(Continuação da pág. anterior)

Cidade com a colaboração do *Microsonic Softclub,* da Rua Joaquim Agostinho, 10, Bairro Residencial — 7200 Reguengos de Monsaraz.

O *Jorge Mantas* e o *Jorge Ramalho* (os Jorges de Monsaraz) andaram às voltas com *Red October* e prepararam uma «reprise» que por estes dias aparecerá nestas páginas. E mais qualquer coisa que vai sair na secção de aventura (calcula-se).

Por ora, destes leitores, aqui fica uma coleção de «pokes» que vão fazer as delícias de todos os «pokemaníacos». Retirados da *Your Siclair,* reza-se para que funcionem. Vocês o dirão.

Ainda, no mesmo saco, um mapa para *Basil,* o *Rato Detective,* que se publica porque não ocupa muito espaço e pode servir a alguém ainda na pista dos criminosos.

ACADEMY — POKE 50584, 201 (escudos inf.); POKE 47754, n (n = mísseis); POKE 47757, n (n = bombas)
ACE — POKE 32508, 0 (invencibilidade)
ACROJET — POKE 25148, 10 (vidas inf.)
ANTIRIAD — POKE 34270, 0 (vidas inf.)

BASIL

```
10 CLEAR 27c3: LOAD " " CODE
20 POKE 55837, 251
30 POKE 55838, 201
40 RANDOMIZE USR 3e4
50 POKE 41296, 0: RUN USR 32768
```

BRAINACHE — 28064, 0 (vidas inf.)
CRITICAL MASS

```
10 CLS: PRINT TAB 4; "PLAY CRITICAL MASS TAP"
20 LOAD " " SCREEN$ : INK 6 : PAPER 8 : OVER 1 :
   PRINT AT 0, 0; LOAD " " CODE :
   POKE 56879, 52 : PRINT USR 48000
```

DRUID — POKE 24890, 201 (energia inf.)
ENDURO RACER — POKE 43643, 0 (tempo inf.)
HYDROFOOL — POKE 25906, 0 (imunidade)

JUDGE DREDD

```
10 CLEAR 24700: LOAD " " SCREEN$: LOAD " " CODE
20 POKE 24936, 24 : RANDOMIZE USR 24736
```

NEMESIS

```
57 POKE 51949, 0
100 MERGE " " : RUN
```

BLIND PANIC — POKE 40596, 201 (energia); 38688, 195 (chaves)
FIREFLY — POKE 38720, 201 (s/ inimigos)
IKARI WARRIORS — POKE 39273, 0 (vidas inf.)
KARNOV — POKE 32855, 255 (vidas inf.)
MEGA APOCALYPSE — POKE 23578, 0 (vidas inf.)
NORTHSTAR — POKE48371, 190 (vidas inf.)

Curtas a fechar

É o fim por esta semana. Pois, eu sei, não houve muita coisa nova, mas ainda estamos a tentar sair do meio das cartas de Agosto. É que vocês não calculam como é difícil ver tudo isto. Mas a fechar, uma carta de Setembro, enviada pelo *António Carlos Silva e Castro,* da Rua Trindade Coelho, 14, 2.º-dt.º, Buraca — 2700 Amadora.

BEYOND THE ICE PALACE — Quando aparecer um morcego gigante mate-o, pois se fugir é mais difícil matá-lo quando ele se reagrupar com os outros.

POKE 29591, 0 — Com este «poke» não se morre quando se cai das pedras que andam para cima e para baixo no nível 1.

CAMELOT WARRIORS — Teclar ao mesmo tempo 2, 3, 4, 5 e 6.
GHOSTBUSTERS — Quando perguntar o nome escrevam "CODEBUSTERS", depois quando perguntar se tem número de conta respondam "Y" e ponham como número o 00166605.
JASOM'S GEM — Tecle ao mesmo tempo W, A, S.
ACTION REFLEX — Apanhe os pontos para ganhar bóias.
WEST BANK — O objectivo do jogo é ser condecorado «xerife». Para obter vidas infinitas neste jogo carregue ao mesmo tempo em T, V, Y, B, G, SPACE, O, H.
CHARLIE CHAPLIN — Comece a fazer os filmes que têm 3 cenas, depois os que têm 4 e por fim os que têm 5. Para os seus filmes serem considerados bons têm que bater nos outros personagens o mais possível.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Espaço de aventura

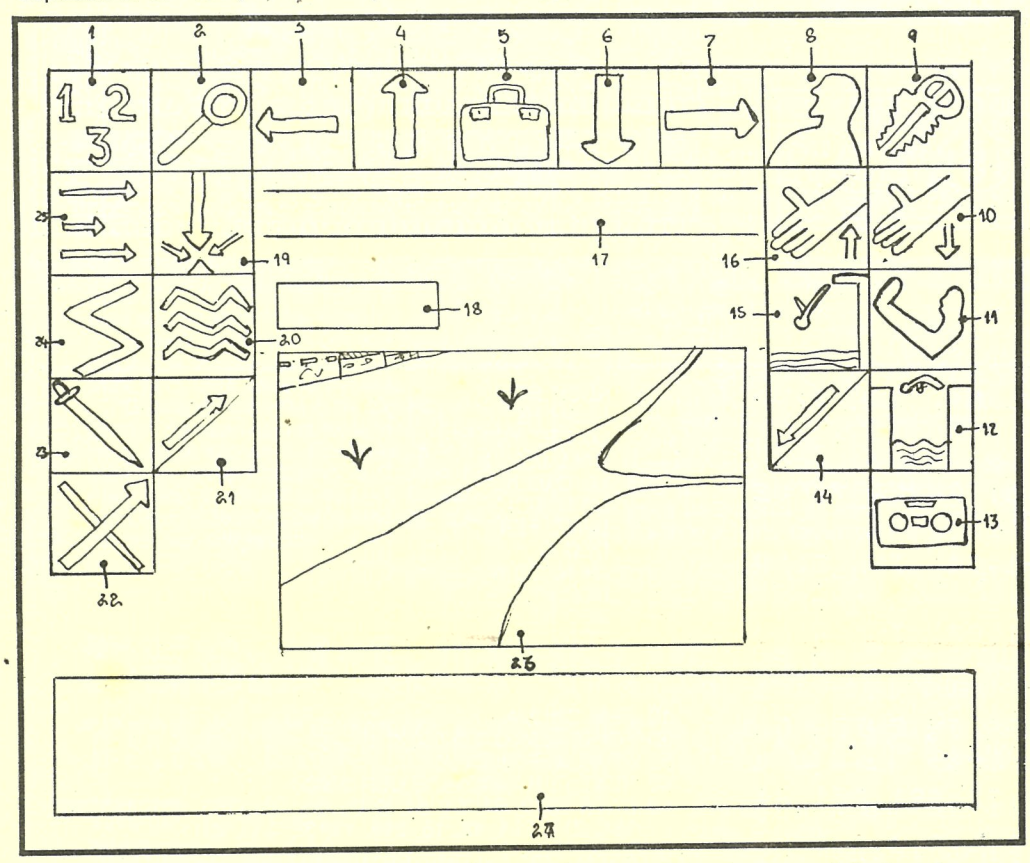
AVENTUREIRO apostado em levar até ao fim as suas demandas, o *Carlos César da Silva Campos* (que agora parece estar a jogar acompanhado pelos irmãos, Hugo Jorge e José Vladimir — Vladas para a família), sentou-se na sua casa da Rua Carlos Augusto dos Santos, lote 35-2.º D, Vale da Amoreira — Baixa da Banheira, 2830 Barreiro, com a cassete de *Kobyashy Naru* na frente e, tanto lhe deu a volta, que encontrou a solução.

É toda essa informação que se publica agora, com alguns meses de atraso (a carta chegou-nos em Julho), dado que «A Capital» decidiu enviar uma equipa ao local da acção, para recolher as espantosas imagens que, pela primeira vez, aparecem num jornal nacional.

Assim, pela pena do Carlos César e com as fotos que o intrépido repórter fotográfico enviado pelo Poço conseguiu fazer (por vezes com risco da própria vida), eis a solução para o mistério de *Kobyashy Naru*. Mais uma aventura para pôr na prateleira.

Kobyashy Naru é um magnífico jogo de aventuras editado pela Mastertronics. Por outras palavras, o julgamento final para aquels que pretendem equiparar-se aos imortais.

Tu estás numa sala fechada no mundo de Ygor; um candidato à Ordem. Mandado aqui pelo Suprasenhor de Todos, tens de completar o Naru



em todas as suas fases. O sucesso trar-te-á o conhecimento e poder daqueles que transcenderam a necessidade da vida por si mesma. O falhanço trará a morte.

À tua frente há três portas e, atrás, apenas um portal fechado, para fora do planeta. Não se abrirá novamente até teres completado as três tarefas do Kobyashi Naru e obtido os objectos requeridos de cada uma. Para te ajudar, apenas as tuas capacidades e pouco mais. O terminal de pulso que estás usando pode ser capaz de analisar certos items e fornecer informação útil, mas o seu uso é limitado.

Um som místico e Naru começou...

Teclas: 5-6-7-8 e 0 = fire

Ícones: 1 — Escolher os portais; 2 — Examinar um objecto que se possua; 3 — Oeste; 4 — Norte; 5— Inventário — descreve o quadro; 6 — Sul; 7 — Este; 8 — Analisar — analisa um elemento específico da paisagem; 9 — Activar — um objecto que se possua; 10 — Largar; 11 — Usar; 12 — Saltar; 13 — Save/Load Old Game; 14 — Descer; 15 — Saltar, mergulhar; 16 — Agarrar; 17 — «Écran» de informações do terminal de pulso; 18 — Comando a ser útilizado; 19 — Puxar; 20 — Nadar; 21 — Trepar ou subir; 22 — Desistir; 23 — Cortar; 24 — Atirar objecto; 25 — Empurrar; 26 — «Écran» ou janela; 27 — Zona de texto e descrição dos quadros.

Desenvolvimento do jogo:

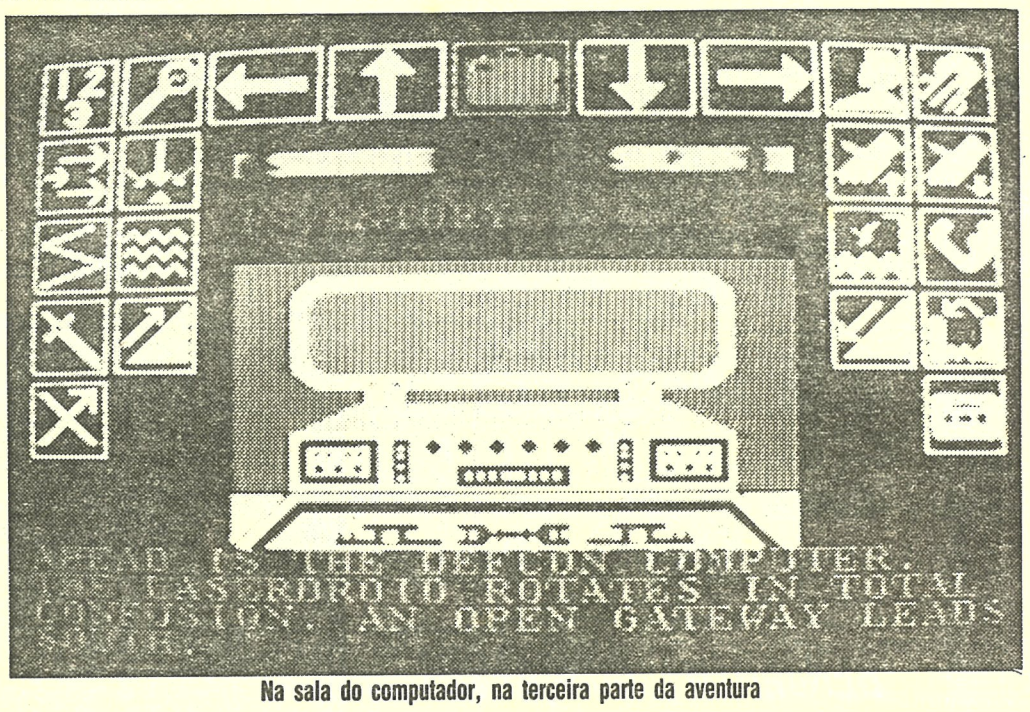
1.º Escolher a ícone 1, movendo o cursor, iluminar a palavra «knowledge» no texto; em ambos os passos carregar em 0= Fire.

1.ª Aventura: knowledge — Get schnitax — South — Analyse tree — through axe to items — Get pod-Analyse plant (Niecor) — Get leaf — North — East — Activate pod. Through pod to man — Get fungus — South — Get flower Use leaf — North. Ascend obelisk — jump barrier — West — West — North.

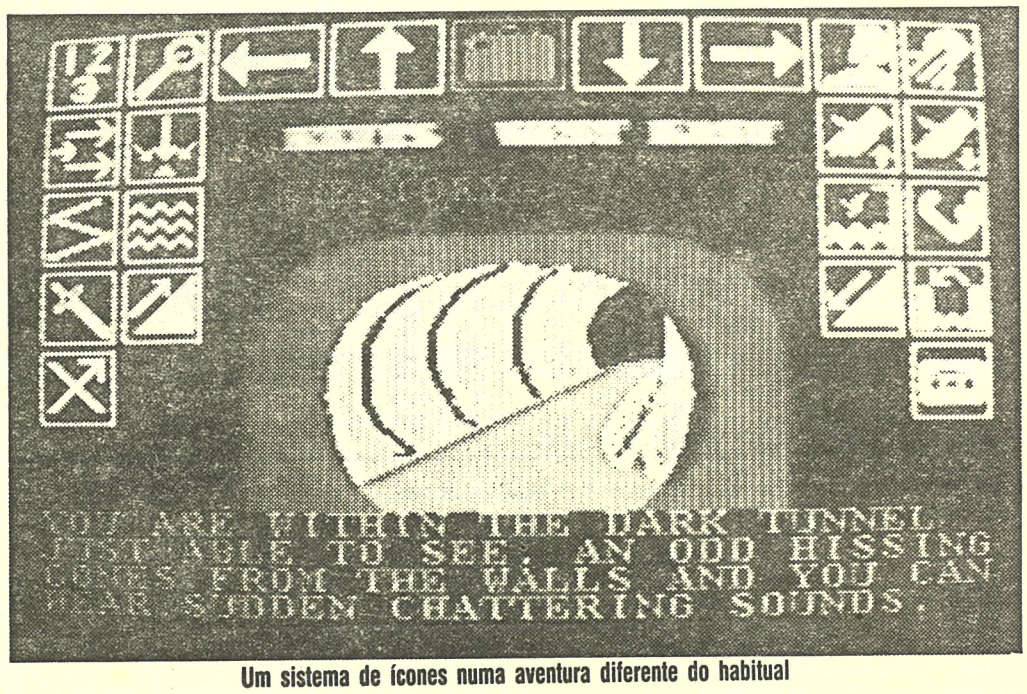
2.ª Aventura: Wisdom — Activate solance — Pull solance — Activate solance — North — Analyse entrance — Analyse cliff — Get omask — Use omask — East — East — East — Activate solance — Cut antenne — Activate solance — East — East — East — Swim cavern — Swim klam — Activate solance — Use solance — Get pearl — Swim water — Ascend klam — Descend cliff — South — East.

3.ª Aventura: Understanding — Analyse megaunit — Activate megaunit — Get Pasalite — South — East — Jump pit — East — Activate Pasalite — Drop Pasolite — Get wheel — Get Pasalite — West — Through wheel to pit — jump overdroid — Analyse perch — West — Activate Pasalite — Use Pasalite — East — Activate computer — South-South — Get wheel — West — West — Jump — pit — West — North — North.

Observações: As aventuras são separadas e podem ser jogadas por qualquer ordem. Quando terminar uma aventura, repetir o 1.º passo.



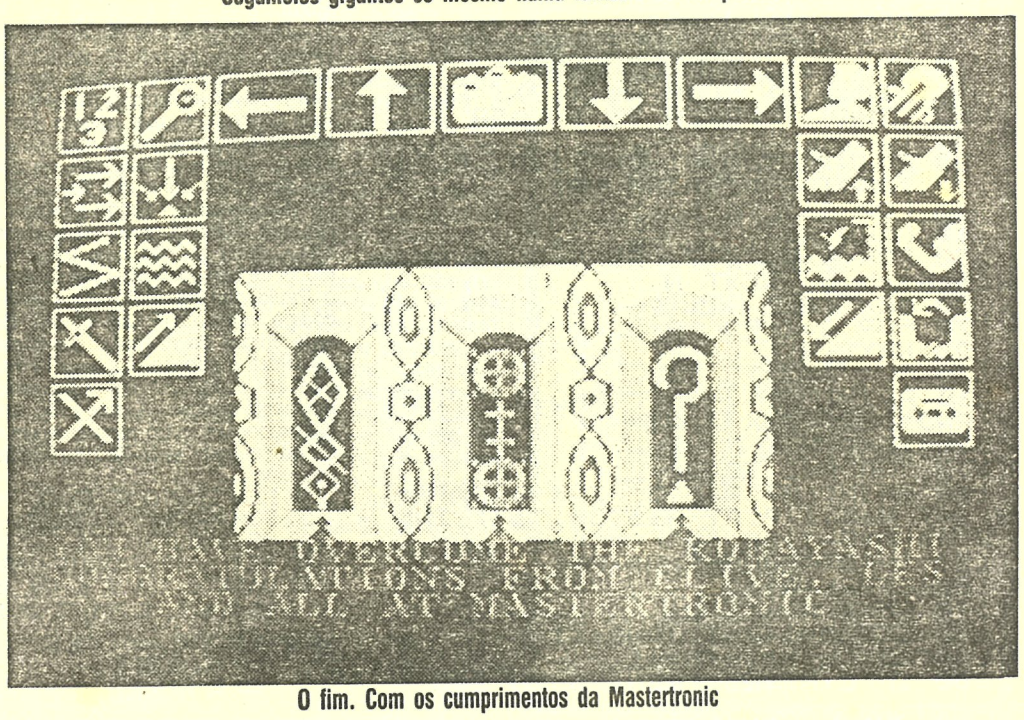
Na sala do computador, na terceira parte da aventura



Um sistema de ícones numa aventura diferente do habitual

Cogumelos gigantes só mesmo numa fantasia de computador

O princípio, ante os portais que conduzem à via da Sabedoria



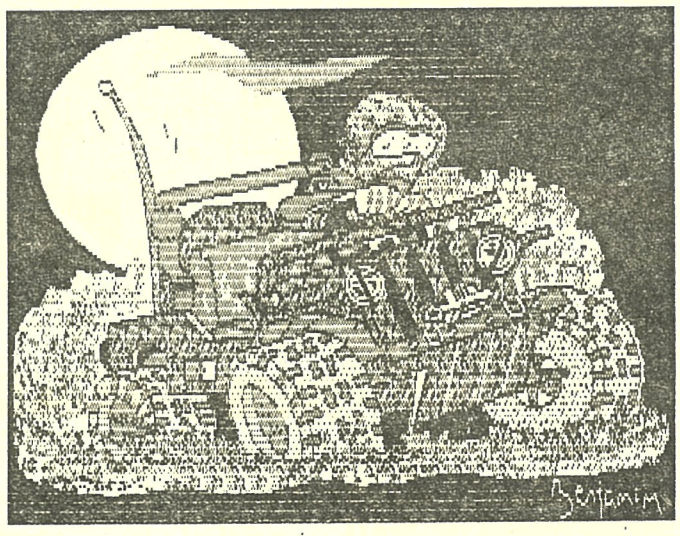
O fim. Com os cumprimentos da Mastertronic

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

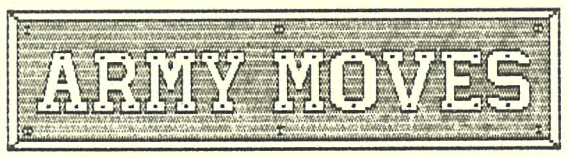
O canto dos outros

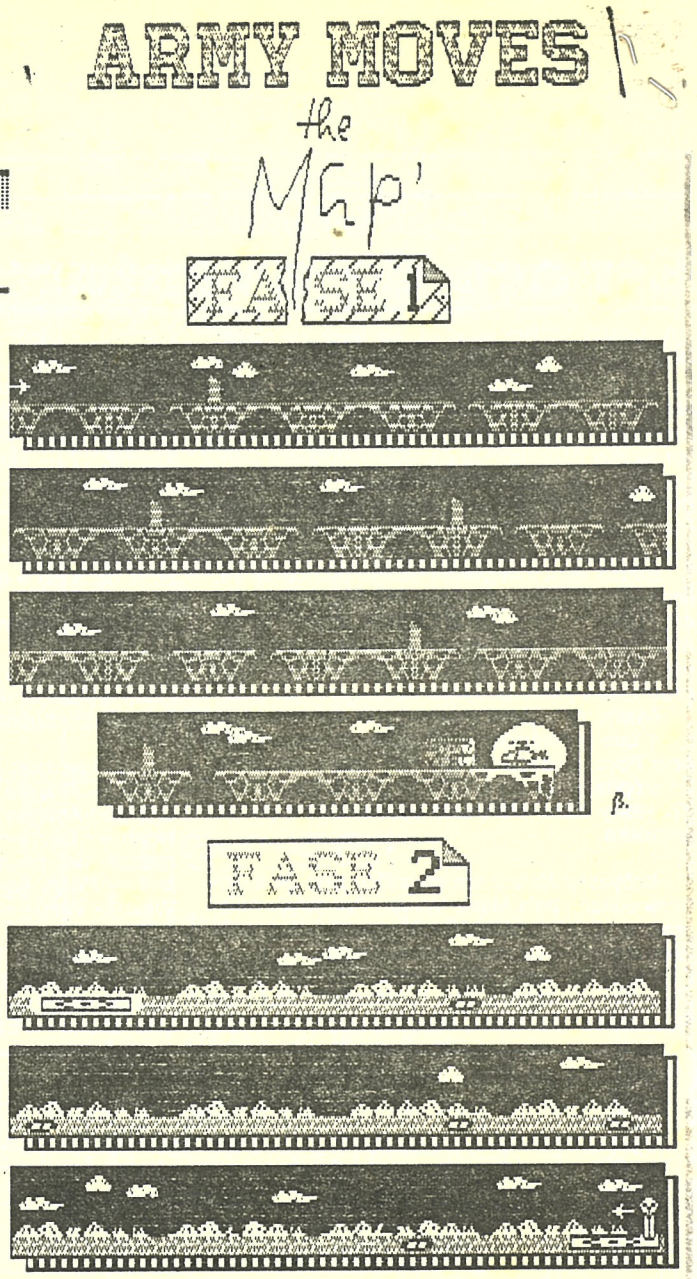
ENQUANTO se espera que mais gente faça coisas novas para «O Canto dos Outros», começamos esta semana a publicação do mapa de «Army Moves» feito num PC. Realizado com o «Gem Paint» num Amstrad HD de 30 MB, o mapa dos sete níveis de «Army Moves» (de que se publica parte esta semana) foi feito pelo leitor *Benjamim Gonçalves Ferreira*, da Rua do Alecrim n.º 10, Quinta do Brasileiro, Corroios, 2800 Almada.

Este leitor está interessadíssimo em trocar ideias e programas com outros leitores sobre o imenso assunto que é a informática. Escrevam-lhe para a morada acima, ou usem o telefone 253 5506.



Em...





Linha a linha

MEUS senhores. Há queixas no beco de que alguns dos programas que são publicados em «Linha a Linha» não funcionam. Embora, por vezes, uma gralha entre muda nestas linhas e dê cabo de alguma boa intenção, não é menos verdade que, por vezes, esse tipo de gralhas é facilmente (vá lá, vá lá...) detectada (e abatida) por um apaixonado destas coisas. Agora se os programas que vocês enviam já vieram cheios de erros, a coisa vai de mal a pior. Por isso se vos pede que, antes de enviarem qualquer coisa para o Poço, a testem aí em casa. E obrigados. E é tempo de começar.

«Scroll» em rodapé

Chegou da Rua do Mirador, 33, 3.º-dt.º, 1300 Lisboa, do *Nuno Filipe Franco Zoio,* e é, como ele próprio escreve, «da minha autoria». Faz mensagens em rodapé no fundo do «écran». Com «scroll» e tudo...

```
  1 REM POR NUNO FILIPE FRANCO ZOIO
  2 REM EM 28/5/88
 10 BORDER 7: INK 0:CLS
 15 PAPER 4
 20 FOR N= 2 TO 29
 24 PRINT AT 19, N; " "; AT 21, N; " "
 30 NEXT N: PRINT AT 20,2; " "; AT 20,29; " "
 40 PAPER 7
 50 REM NA LINHA 60, SÃO 25 ESPAÇOS
 60 LET B$="                         "
 70 LET A$=B$
 80 LET A$=A$+" ESCREVA SEU PRÓPRIO TEXTO. BASTA,
    PARA ISSO, MODIFICAR A LINHA 80."
 90 LET A$=A$+B$
100 FOR F=1 TO (LEN A$) — 25
110 PRINT AT 20, 3; A$ (F TO F+25)
120 BEEP.009,30: PAUSE RND *10+1
130 NEXT F
140 GO TO 40
```

Aqui há minhocas

Ou pelo menos é assim que se chama o jogo que o *Aníbal Costa*, da Rua da Liberdade — 7900 Ferreira do Alentejo, enviou, rastejando, até ao Poço da Cidade. Espreitem-no desenrolando-se aqui abaixo.

```
  3 REM *MINHOCAS*
  4 REM por ANIBAL COSTA 1988
  5 REM para A CAPITAL
 10 DIM l(4): DIM n$(4,7): REST
ORE : INK 1: PAPER 7: BORDER 4:
CLS
 20 PRINT AT 0,6; INK 1,2; FLAS
H 1;"CORRIDA DE MINHOCAS"
 30 FOR A=1 TO 5
 40 READ A$
 50 FOR N=0 TO 7: READ B: POKE
USR A$+N,B: NEXT N
 60 NEXT A
 70 FOR A=1 TO 19
 90 NEXT A
100 FOR A=1 TO 100
110 PRINT AT 3+INT (RND*19),INT
 (RND*32); INK 4;"■"
120 NEXT A
130 FOR A=1 TO 4
140 PRINT AT A*5,3; INK 0;"
";AT A*5,1;A;AT A*5,30;"";  INK
 2;AT A*5-1,30;""
150 INPUT "NOME";N$(A)
160 LET L(A)=2
170 NEXT A
180 LET M=1+INT (RND*4)
190 LET L(M)=L(M)+1
200 IF L(M)=25 THEN GO TO 240
210 PRINT AT M*5,L(M); INK 0; P
APER 7;"..."
220 BEEP .03,L(M)
230 GO TO 180
240 PRINT AT M*5,3; PAPER 7;"VE
NCEDOR-E',..";N$(M)
250 FOR A=1 TO 4
260 PRINT AT M*5=1,30; INK 5;"
"
270 BEEP .5,10
280 PRINT AT M*5-1,30; INK 2;"
"
290 PAUSE 25
300 NEXT A
310 INPUT "CARREGAR EM ENTER PA
RA NOVA CORRIDA!!";0$
320 RUN
1000 DATA "A",0,14,31,191,251,24
1,224,0
1010 DATA "B",0,0,0,1;3,3,1,0
1020 DATA "C",56,116,118,254,254
,224,62,28
1030 DATA "D",24,24,24,24,153,21
9,126,60
1040 DATA "E",36,102,231,231,231
,102,60,24
```

2048 é surdo....

Esta é uma questão velha que o *Paulo Jorge Miranda,* da Rua 5 de Outubro, 3, 1.º-Esq., Paivas, Amora, 2840 Seixal, volta, após ter feito a pergunta para aqui e ter lido alguma coisa sobre o assunto noutro local.

De facto (tanto quanto sei — JA) a surdez do 2048 não pode ser resolvida a nível do gravador, porque é interior, e aí, meninos, nada a fazer. No gravador, no entanto, é possível fazer uma alteração que facilita a leitura de jogos de diferentes proveniências. E como deves saber, há jogos gravados mais «altos ou baixos». Em alguns desses casos, o botão mágico colocado no gravador (eu próprio uso um, gracinha de um «carola» amigo — JA) dá uma ajuda.

Duvido que a razão se prenda com a história de piratas que referes, até porque só o facto de existirem piratas e pirataria lançou o 2048 para o «top» de vendas. De qualquer modo, continua a haver jogos que não entram no 2048, mas não por questões de som. É que, apesar das semelhanças, há algumas poucas diferenças internas que tornam, por exemplo, a célebre versão de *Uridium* «injogável» no 2048. A solução aí é só uma: ter um Spectrum (foi o que fiz, ia lá perder o *Uridium* — JA).

Esclarecidos? Então é tempo de explicarmos aos outros leitores que o Paulo quer trocar correspondência com outros «habitués» desta secção que, como ele, gostem de mais do que as teclas de cima/baixo/esquerda/direita/fogo. Com 14 anos de idade, o Paulo domina o BASIC e está embrenhado nas minúcias do código máquina. Escrevam-lhe. Dele, entretanto, duas gracinhas antecedidas da necessária explicação.

Para o espaço «Linha a Linha» elaborei os seguintes programas em código máquina (já é tempo de o código máquina participar nesta secção). Esses programas são automaticamente carregados por um outro programa em «BASIC» que está acompanhado da listagem em «Z80 Assembler» desse programa em código máquina:

```
1Ø REM EFEITO SONORO
2Ø FOR F=30000 TO 30027
3Ø READ X: POKE F,X
4Ø NEXT F: RANDOMIZE USR 30000
5Ø DATA 33, 128, Ø, 6, 128, 197, 229, 17, Ø, Ø, 2Ø5, 181, 3,
   14, 5, 6, Ø, 16, 254, 13, 32, 249, 225, 43, 193, 16, 234, 2Ø1
```

LISTAGEM "Z80 ASSEMBLER"

```
LD HL, 0080 h
LD B, 80 h
PUSH BC
PUSH HL
LD DE, 0000 h
CALL 0385 h
LD C,05 h
LD B,00 h
DJNZ, FEh
DEC C
JR NZ,F9 h
POP HL
DEC HL
POP BC
DJNZ, EA h
RET
```

```
1Ø REM CHUVA
2Ø FOR F=30000 TO 30022
3Ø READ X: POKE F,X
4Ø NEXT F: RANDOMIZE USR 30000
5Ø DATA 33, Ø, 64, 14, 64, 6, Ø, 126, 2Ø3, 135, 2Ø3, 143, 2Ø3,
   151, 211, 254, 43, 16, 244, 13, 32, 239, 201
```

LISTAGEM "Z80 ASSEMBLER"

```
LDHL,4000 h
LDC, 40h
LDB,Ø h
LD A,(HL)
RES Ø,A
RES 1,A
RES 2,A
OUT (FE),A
DEC HL
DJNZ, F4 h
DEC C
JRNZ,EF h
RET
```

E Beethoven para fechar

Não é a «Décima» do Mestre, mas é bem bonita. E supõe-se que foi copiada de um livro. Mas como o *Júlio Miguel Vale,* da Estrada das Machadas de Cima, São Romão, 2900 Setúbal, não o fez por mal, mas simplesmente, como ele escreveu, «porque nas últimas semanas o *Linha a Linha* tem estado muito fraco», eis a «Ode à Alegria», de Beethoven, a servir de marcha de despedida por esta semana.

```
 1 REM JÚLIO © TIMEX, 1988
 2 REM BEETHOVEN
 3 PRINT "BEETHOVEN"
 4 PRINT at 10,4; «Ode à Alegria»
 5 BEEP. 80,9: BEEP. 40,11: BEEP. 40;12
 6 BEEP. 40,12: BEEP. 40,11: BEEP. 40,9:BEEP. 40,7
 7 BEEP. 40,5:BEEP. 40,5:BEEP. 40,7:BEEP. 40,9
 8 BEEP. 60,9:BEEP. 20,7:BEEP. 80,7
 9 BEEP. 80,9:BEEP. 40,11: BEEP. 40,12
10 BEEP. 40,12:BEEP. 40,11:BEEP. 40,9:BEEP. 40,7
11 BEEP. 40,5:BEEP. 40,5:BEEP. 40,7:BEEP. 40,9
12 BEEP. 60,9: BEEP. 20,5:BEEP. 80,5
13 BEEP. 80,7: BEEP. 40,9:BEEP. 40,5
14 BEEP. 40,7:BEEP. 20,9:BEEP. 20,11:BEEP. 40,9:BEEP. 40,5
15 BEEP. 40,7:BEEP. 20,9:BEEP. 20,11:BEEP. 40,9:BEEP. 40,7
16 BEEP. 40,5:BEEP. 40,7:BEEP. 40,0:BEEP. 40,9
17 BEEP. 40,9:BEEP. 40,9:BEEP. 40,11:BEEP. 40,12
18 BEEP. 40,12:BEEP. 40,11:BEEP. 40,9:BEEP. 40,7
19 BEEP. 40,5:BEEP. 40,5,7:BEEP. 407:BEEP. 40,9
20 BEEP. 60,7:BEEP. 20,5:BEEP. 80,5
30 BEEP. 80,7:BEEP. 40,9:BEEP. 40,5
31 BEEP. 40,7:BEEP. 20,9:BEEP. 20,11:BEEP. 40,9:BEEP. 40,5
32 BEEP. 40,7:BEEP. 20,9:BEEP. 20,11:BEEP. 40,9:BEEP. 40,7
33 BEEP. 40,5:BEEP. 40,7:BEEP. 40,0:BEEP. 40,9
34 BEEP. 40,9:BEEP. 40,9:BEEP. 40,11:BEEP. 40,12
35 BEEP. 40,12:BEEP. 40,11:BEEP. 40,9:BEEP. 40,7
36 BEEP. 40,5:BEEP. 40,5:BEEP. 40,7:BEEP. 40,9
37 BEEP. 60,7:BEEP. 20,5:BEEP. 80,5
```